Tang Garden
Golden Age

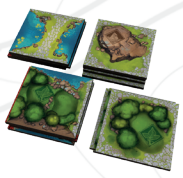
La Dinastia Tang viene considerata un'eccellenza per quanto riguarda la cultura e la civilizzazione nel corso della storia della Cina.

Chang'an, la capitale, fu una città cosmopolita in cui diverse ideologie e religioni coesistevano pacificamente. In un periodo così stabile, arte e letteratura prosperarono a tal punto che l'abilità nella composizione di poesie divenne un requisito per coloro che ambivano a superare gli esami imperiali. Lo stesso Li Longji, noto come Imperatore Xuanzong, era un rinomato mecenate.

Grazie all'utilizzo dei sei diversi scenari, potrete sperimentare nuovi modi di giocare a Tang Garden: costruire paesaggi unici con interessanti decorazioni e panorami, attirare nuovi importanti visitatori con le vostre creazioni e provare diverse strategie utilizzando un set di nuove lanterne.

· Componenti ·

Questo regolamento


16 Tessere Giardino

15 Carte Decorazione

10 Decorazioni

8 Carte Personaggio

8 Miniature Personaggio

1 Dado Scenario

3 Tessere Paesaggio Grande

3 Tessere Paesaggio Piccolo

8 Tessere Lanterna

· Tessere Giardino Speciali ·

Giardino di Bambù: non è necessario che i lati di questa tessera vengano posizionati adiacenti a particolari tipologie di terreno durante il posizionamento. Tutti i lati del Giardino di Bambù possono causare la chiusura di un terreno. Quando viene posizionato, ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni terreno adiacente, indipendentemente dal tipo.

· Carte Decorazione ·

Icone delle Carte Decorazione: I punti indicati dalle icone sulle Carte Decorazione vengono segnati al termine della partita.

Farfalla

Ripristina una Tessera Lanterna utilizzata (0 Monete).

Anatra

Fa avanzare due volte i cubetti sulla Plancia Giocatore, una volta come specificato e una volta a scelta (0 Monete).

Bonsai

Ottieni 7 Monete, perdi 1 Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai giocati da qualsiasi giocatore.

Ninfea

Ottieni 7 Monete, perdi 1 Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai giocati da qualsiasi giocatore.

Vaso Sancai

Ottieni 7 Monete, perdi 1 Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai giocati da qualsiasi giocatore.

Esempio:

Viola ***Michele*** ***Katia***

Al termine della partita, Viola possiede 2 Ninfee e 1 Vaso Sancai, Michele possiede 1 Bonsai e Katia possiede 1 Vaso Sancai. Ciascun Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai in gioco conferisce 2 Monete (7 Monete meno 1 Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai).

· Segnalini Lanterna ·

In Golden Age sono presenti due tipologie aggiuntive di Segnalini Lanterna:

Pesca 5 Tessere Giardino o da una pila con le tessere a faccia in su, o da una con le tessere a faccia in giù, e posiziona una di esse nel giardino, rimettendo le 4 rimanenti nella pila corrispondente nell'ordine preferito.

Scambia il tuo Personaggio con abilità attiva con uno disponibile a fianco della Plancia Giardino.

· Scenari ·

- Gli scenari seguenti sono stati testati approfonditamente, tuttavia è possibile combinarne le regole. Per realizzare il vostro scenario personalizzato, seguite le istruzioni e i suggerimenti presenti nella sezione Creare Scenari.
- Qualunque scenario scegliate di utilizzare, potete sempre aggiungere le 3 Tessere Paesaggio Piccolo e le 3 Tessere Paesaggio Grande presenti nell'espansione Golden Age.

— Scenario · Corte Tang ·

二 Scenario · Festa di Primavera ·

三 Scenario · Giardino delle Pere ·

SCENARI	— Scenario · Corte Tang ·	二 Scenario · Festa di Primavera ·	三 Scenario · Giardino delle Pere ·
TESSERE	Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.	Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.	Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili, mettete le 16 rimanenti in un'unica pila, mescolatele e rimuovetene 1 dal gioco. Mettete questa pila da parte e pescate le prime 3 tessere, posizionandole a fianco di essa scoperte: queste tessere costituiscono il Mercato.
DECORAZIONI	Aggiungete Farfalla e Anatra.	Rimuovete Peonie e Loto dal gioco e aggiungete Farfalla, Anatra, Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea.	Aggiungete tutte le Decorazioni di Golden Age a quelle del gioco base.
PERSONAGGI	Aggiungete Nobile, Principessa, Diplomatico ed Erudita.	Rimuovete Imperatrice, Studente e Mercante dal gioco e aggiungete Nobile, Principessa, Diplomatico, Erudita, Musicista, Taoista, Geomante e Giardiniere.	Aggiungete tutti i Personaggi di Golden Age a quelli del gioco base. Scoprite i 4 Personaggi in mostra.
PAESAGGI	Seguite le regole del gioco base.	Posizionate casualmente i segnalini negli spazi dedicati della Plancia Giardino senza considerare la loro tipologia (Grandi o Piccoli).	Posizionate 8 Segnalini Paesaggio Grande e 4 Piccolo sulla Plancia Giardino come indicato nello schema (*).
LANTERNE	Ogni giocatore sceglie segretamente 4 Lanterne da utilizzare tra le 6 disponibili, dopodiché tutti le scoprono in contemporanea posizionandole sulla propria Plancia Giocatore.	Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.	Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.
REGOLE SPECIALI		Tutti i Personaggi ottengono 1 Moneta per ogni icona Villaggio presente nel proprio Paesaggio attivo. Nel corso del turno è possibile utilizzare più di una Tessera Lanterna, ma non una già utilizzata.	Potete acquistare una specifica Tessera dal Mercato pagando 1 Moneta se sono presenti 3 tessere o 0 Monete se ne sono presenti solamente 2. Aggiungete subito le Tessere Mercato non appena è presente 1 unica tessera. Se nessuna tessera è disponibile nella pila accanto al Mercato, non riempitela e rimuovete dal gioco l'ultima tessera presente nella pila.

四 Scenario
· Longji e Yuhuan ·

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Rimuovete Uccellini e Pesci dal gioco e aggiungete Farfalla, Anatra, Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea.

Rimuovete Fanciulla, Poetessa e Funzionario dal gioco e aggiungete Nobile, Principessa, Diplomatico, Erudita, Musicista, Taoista, Geomante e Giardiniere.

Seguite lo scherma di riferimento (*).

Utilizzate solo le 2 Lanterne seguenti:

Tutti i Personaggi ottengono 1 Moneta per ogni icona Animale nel Paesaggio attivo. Imperatore e Dama ottengono 3 Monete ciascuno se entrambi sono sulla linea di visuale dell'altro.

五 Scenario
· Ristrutturazione ·

Scegliete casualmente 8 Tessere Tao (quelle con il simbolo dello yin e dello yang sul retro) che contengano un muro e posizionatele in una nuova disposizione come indicato nell'immagine (*). I muri devono essere rivolti verso il centro della Plancia Giardino. Utilizzate l'immagine per posizionare correttamente i segnalini e rimuovete la Tessera Centrale dal gioco. Utilizzate il resto delle Tessere Tao, in aggiunta alle 15 tessere di ciascuna delle altre tipologie.

Utilizzate tutte le Decorazioni del gioco base e dell'espansione Golden Age.

Utilizzate tutti i Personaggi del gioco base e dell'espansione Golden Age. Rimuovete l'Imperatore e la Dama prima di distribuire le carte. Durante la Preparazione, date a ciascun giocatore 2 Carte Personaggio. Ciascun giocatore ne sceglierà una da tenere e una da rimuovere dal gioco. Nessun bonus iniziale viene conferito, nemmeno se è presente l'icona sulla carta. Mettete tutte le Carte Personaggio rimanenti (inclusi Imperatore e Dama) scoperte e disponibili a fianco della Plancia Giardino.

Seguite le regole del gioco base.

Utilizzate solo le 2 Lanterne seguenti:

Tutti i Personaggi ottenuti dai giocatori vengono posizionati sulla Plancia Giardino solo al termine della partita, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Durante la partita, utilizzate solamente l'abilità dell'ultimo Personaggio ottenuto.

六 Scenario
· Chang'An ·

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Aggiungete Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea.

Aggiungete Taoista, Geomante, Giardiniere e Musicista. Scoprite 3 Personaggi in modo tale da avere più scelta quando otterrete un nuovo Personaggio.

Seguite le regole del gioco base.

Utilizzate le 4 Lanterne seguenti:

Nel corso del turno è possibile utilizzare più di una Lanterna, ma non una già utilizzata.

· Creare Scenari ·

TESSERE:
Utilizzate sempre tra le 14 e le 17 tessere per tipologia, in base a quanto volete far durare la partita.

DECORAZIONI:
Padiglioni, Ponti e Alberi devono essere sempre inclusi.
I seguenti abbinamenti devono essere aggiunti o rimossi integralmente e non possono mai essere separati:

- Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea + Taoista
- Peonie e Loto + Imperatrice, Imperatore e Dama
- Uccellini e Pesci + Fanciulla

Anatra e Farfalla possono essere aggiunte o rimosse liberamente.

PERSONAGGI:
Utilizzate sempre i seguenti Personaggi: Spada danzante, Monaco, Imperatore, Dama e Architetto. Utilizzate sempre Mercante o Diplomatico, e Fanciulla o Erudita. Cercate di mantenere il numero totale di Personaggi intorno a 16.

LANTERNE:
Se volete utilizzare la Decorazione Farfalla, fate attenzione ad utilizzare tutte le 4 Lanterne.
Se volete utilizzare tutti i Personaggi, fate attenzione a includere la Lanterna che permette di cercare Personaggi/Paesaggi.
Il Geomante e il Funzionario danno un buon controllo sulle tessere. Se li utilizzate entrambi, potete evitare di usare la Tessera Lanterna per la scelta tra 5 Tessere Giardino.

TESSERE PAESAGGIO:
Potete utilizzare sempre tutte le Tessere Paesaggio.

SEGNALINI PAESAGGIO:
Utilizzate sempre 8 Segnalini Paesaggio Grande e 8 Piccolo sulla mappa. Ricordate che questi segnalini, insieme con le Tessere Giardino, definiscono la durata della partita e l'avanzamento dei tre livelli sulle Plance Giocatore.

Se volete creare una vostra disposizione, cercate di tenere equidistanti questi Segnalini Paesaggio e fate attenzione che non siano troppo distanti dal centro della Plancia Giardino, specialmente nelle partite a 2 giocatori.

(*) schema di riferimento nella pagina seguente.

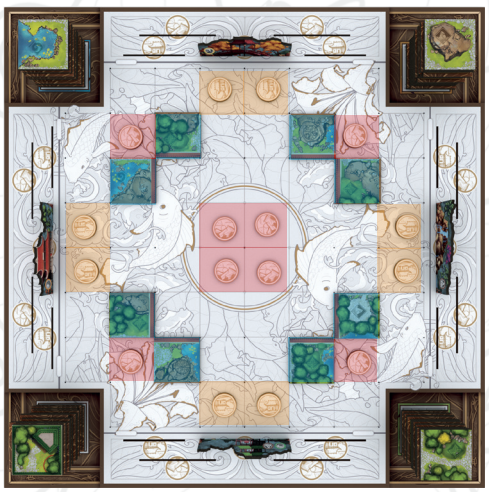
Giardino delle Pere - 2 giocatori

Giardino delle Pere - 3/4 giocatori

Longji e Yuhuan - 2 giocatori

Longji e Yuhuan - 3/4 giocatori

Ristrutturazione - 2 giocatori



Ristrutturazione - 3/4 giocatori

Segnalino Paesaggio Grande

Segnalino Paesaggio Piccolo

Tessera Tao

Autori: Francesco Testini
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager e Direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Traduzione: Wabbit Translations
Correzione regole: Keith Matejka
Grafica: Daniel Tosco, Gui Gandalf e Cristina Aguirre
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz e Luis González

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games, Tutti i diritti riservati.

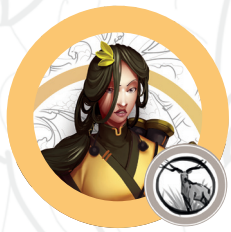
• Descrizione dei Personaggi •

x3 x5

DIPLOMATICO
Abilità del Personaggio: puoi utilizzare Segnalini Paesaggio di diversa tipologia per ripristinare una Lanterna.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni lato della plancia con almeno un'icona Villaggio nel Paesaggio attivo.

GIARDINIERE
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Albero.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete (massimo 10) per ciascuna Decorazione nella linea di visuale del Giardiniere.

GEOMANTE
Abilità del Personaggio: durante il tuo turno, puoi pescare le prime due carte dal mazzo delle Decorazioni oppure le prime due Tessere Giardino da una pila coperta. Puoi decidere di posizionare una delle due Decorazioni o una delle due Tessere Giardino anziché effettuare la tua azione normale. Rimetti le Carte Decorazione o le Tessere Giardino non utilizzate in qualsiasi ordine nel rispettivo mazzo.
Preferenza di Visuale: ottieni 2/5/8 Monete a seconda che siano presenti 1/2/3 tipologie di terreno sulla linea di visuale del Geomante.



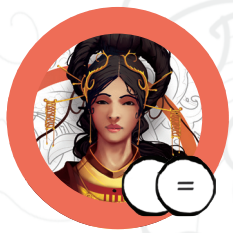
x3 x4

ERUDITA
Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che posizioni una Decorazione diversa da quelle già possedute.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni lato della plancia con almeno un'icona Animale presente nel Paesaggio attivo.

MUSICISTA
Abilità del Personaggio: ogni volta che posizioni un sentiero adiacente ad un altro sentiero, ottieni sia 2 Monete che l'avanzamento di un tracciato a tua scelta sulla Plancia Giocatore.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni Personaggio entro la linea di visuale del Musicista.

NOBILE
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Tessera Giardino con un muro.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni icona differente presente nel Paesaggio attivo.

TAOISTA
Abilità del Personaggio: ottieni 3 Monete ogni volta che posizioni un Bonsai, una Ninfea o un Vaso Sancai sulla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: ottieni 12 Monete e perdi 1 Moneta per ogni icona differente presente nel Paesaggio attivo.



PRINCIPESSA
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Tessera Paesaggio con due icone.
Preferenza di Visuale: ottieni 4 Monete per ogni coppia di icone identiche presente nel Paesaggio attivo.